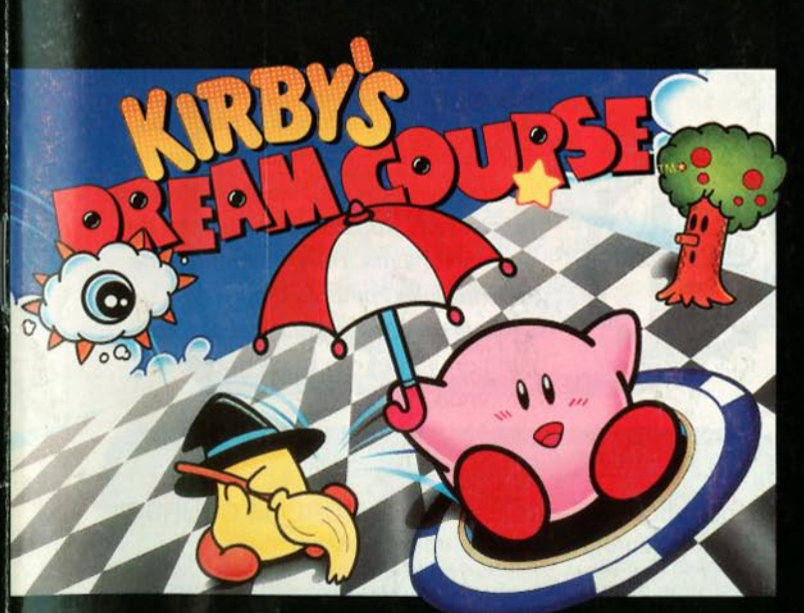
SNSP-CG-ESP





PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES





NINTENDO ESPAÑA, S.A.
P° de la Castellana, 39
28046 MADRID

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU EQUIPO NINTENDO® SYSTEM O CARTUCHO DE JUEGO.



Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por adquirir el cartucho KIRBY'S DREAM COURSE™* para tu Super Nintendo Entertainment System™.

Para disfrutar al máximo, lee el manual de instrucciones cuidadosamente antes de empezar a jugar. Después guárdalo para futuras consultas.

¡Kirby necesita tu ayuda para rescatar a las estrellas de Dream Land de las manos del Rey Dedede! Ayuda a Kirby a vencer a sus enemigos y a sumar puntos. Kirby's Dream Course está lleno de trampas y trucos, e infinidad de enemigos con los que acabar. ¡Buena suerte y mucho cuidado!

Contenido

La Historia

Hace mucho tiempo, en una pequeña estrella, había un pequeño y pacifico lugar llamado Dream Land. Cuando llegaba la primavera, los habitantes de Dream Land, que durante el invierno estaban dormidos, volvían a su pacifica y normal vida. Cada día, tomaban deliciosas comidas y dormían una estupenda siesta. No tenían ningún motivo para estar preocupados desde que todo estaba en calma.

Por la noche, todos dormían tranquilamente, al igual que las miles de estrellas que estaban sobre el cielo de Dream Land. Las estrellas, famosas por su extraordinaria belleza, eran el orgullo de todos los habitantes de Dream Land.



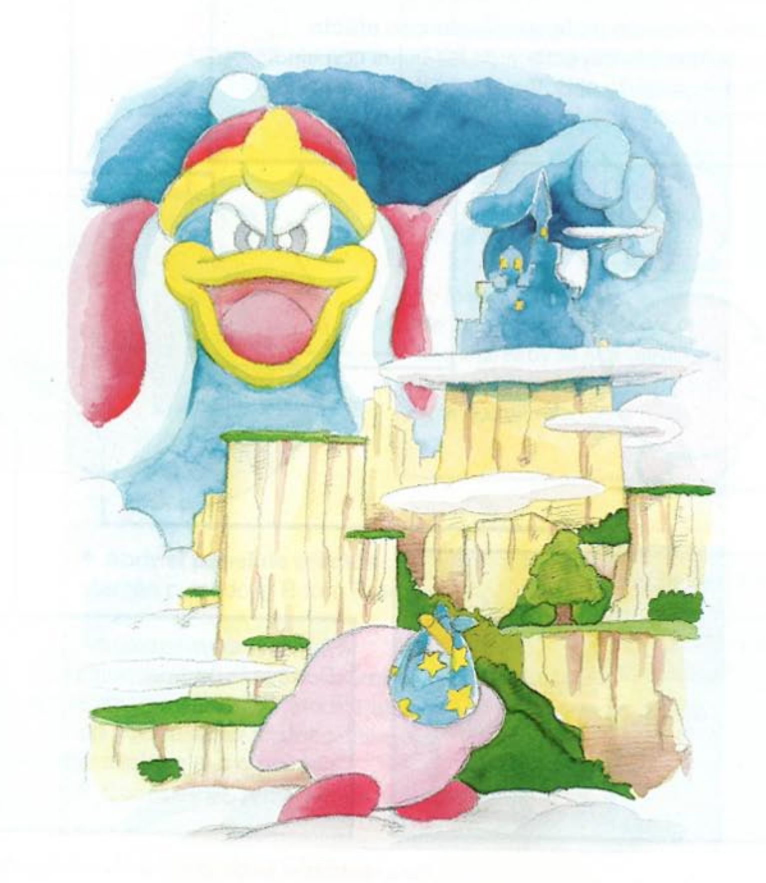


Una noche, los habitantes de Dream Land se dieron las buenas noches, como de costumbre, diciéndose unos a otros: "Mirar la luz de las estrellas y tener unos sueños maravillosos esta noche". Cuando ellos miraron hacia las estrellas, vieron que esa noche había algo diferente, El cielo estaba completamente oscuro. ¡No había ni una sola estrella! A la mañana siguiente, todos estaban muy tristes y preocupados. Todos se hacían la misma pregunta "¿Que ha pasado con las estrellas?" "¿Las volveremos a ver?" Entonces, alguien dijo, "¡no os preocupéis! ¡Seguro que el cielo volverá a estar lleno de estrellas otra vez! Sin embargo, las estrellas no volvieron esa noche, ni la noche siguiente. Todos en Dream Land estaban muy tristes.

¿Cuantas noches hace ya que no vemos el maravilloso brillo de las estrellas? Cada noche, miraban al cielo, y lo único que veían era un cielo oscuro y sin estrellas. Todos los habitantes de Dream Land, estaban en estado de shock. Cada día estaban más preocupados, poco a poco iban dejando de comer, y ya nunca se divertían con sus sueños. Su moral se iba viniendo abajo. Rara vez tenían de que reírse y los habitantes de Dream land fueron perdiendo poco a poco la sonrisa.

Otra noche tenebrosa y oscura estaba sobre Dream Land. Los rumores iban creciendo, y todos decían: "Parece que el Rey Dedede está detrás de todo esto" "¡Me apuesto algo a que las tiene él!" Realmente podría ser que el fuera el responsable de la desaparición de las estrellas.

Si eso es verdad, solo hay una persona capaz de recuperar las estrellas. Sí, ese joven héroe es Kirby. El vendrá y sacará a Dream Land de esta crisis.
Kirby vendrá para castigar de una vez por todas al rey Dedede y recuperar las estrellas robadas. Kirby ira a enfrentarse al malvado Rey Dedede a su castillo flotante. Pero el malvado Rey lo sabe, y ha llenado su castillo de trampas. Cada uno de sus sirvientes tiene una estrella, y están preparados para la llegada de Kirby al castillo. Esta aventura está llena de nuevos y sorprendentes desafíos.
¡Buena suerte, Kirby!



Usando los Controles

- **Trayectoria**
Te permitirá ver la trayectoria del lanzamiento. Pulsa ↑ en el Panel de control para hacer volar a la bola. Pulsa ↓ en el Panel de control para hacer rodar la bola.

Trayectoria de un lanzamiento con efecto
Te mostrará la trayectoria de las bolas con efecto. Mantén pulsado el Botón B y mueve el Panel de control hacia ← o →.

- **Trayectoria de ángulo**
Cambia la dirección del lanzamiento 45 a la izquierda o a la derecha.

- **Scroll**
Muestra el mapa del circuito manteniendo pulsado el Botón Y y moviendo el Panel de control.



- **Panel de lanzamiento**
Te muestra el Panel de lanzamiento cuando quieras lanzar una bola. Aquí puedes seleccionar la potencia y la dirección del lanzamiento.



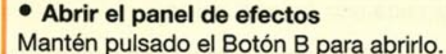
- **Medidor de potencia**
Mientras Kirby se esta moviendo, pulsa el botón A y obtendrás un arranque de velocidad.



- **Puntuación**
Muestra la mejor puntuación de la partida.



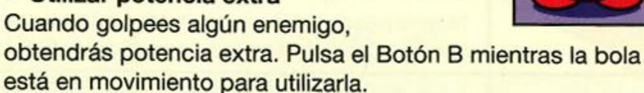
- **Panel de mensajes**
Durante la partida, pulsa el botón START para volver a la pantalla de selección de circuito o a la pantalla del título.



- **Abrir el panel de efectos**
Mantén pulsado el Botón B para abrirlo.



- **Utilizar potencia extra**
Cuando golpees algún enemigo, obtendrás potencia extra. Pulsa el Botón B mientras la bola está en movimiento para utilizarla.

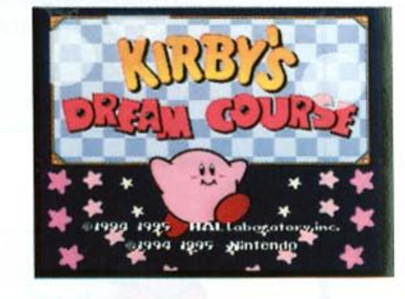


- **Cancelar el lanzamiento**

Para reiniciar el juego, pulsa simultáneamente los Botones L, R, START y SELECT.

Antes de empezar a jugar

Introduce el cartucho de Kirby´s Dream Course en tu Super Nintendo, y mueve el interruptor "POWER" a la posición "ON". Cuando aparezca la pantalla del título pulsa el botón START para pasar a la siguiente pantalla.



Pulsa el Botón START

Selecciona Modo 1 jugador (1 PLAY GAME), Modo 2 jugadores (2 PLAY GAME) o Modo Demostración (DEMO PLAY), después pulsa otra vez el Botón START.



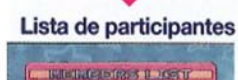
Modo 1 Jugador	Las reglas básicas son completar las 8 rondas usando el menor número de golpes posibles para cada uno de los 8 hoyos.
Modo 2 Jugadores	Los jugadores se turnarán para efectuar sus lanzamientos y conseguir el mayor número de puntos. Después de haberse jugado los 8 hoyos, el jugador que haya obtenido la mejor puntuación, será el ganador de ese circuito.
Modo Demostración	Te da una explicación de las técnicas del juego.

Seleccionando las opciones del Juego

Cuando seleccionas una opción, la pantalla va cambiando de la siguiente manera.

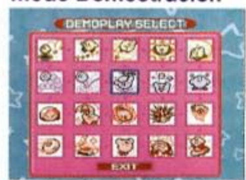
Modo 1 Jugador | **Modo 2 jugadores** | **Modo Demostración**

Pulsa el Botón A para pasar a la siguiente pantalla. Pulsa el Botón B para cancelar tu selección.



Lista de participantes | **Elegir circuito** | **Modo Demostración**





Pulsa el Botón A para pasar a la siguiente pantalla. Pulsa el Botón B para cancelar tu selección.



Elegir circuito | **Nivel de dificultad** | **Modo Demostración**







Pulsa el Botón A para pasar a la siguiente pantalla.



Demostración de los circuitos

Pulsa el Botón A para pasar a la siguiente pantalla.



Juego en el Modo 1 jugador | **Juego en el Modo 2 jugadores**







Registrar Participantes (Modo 1 Jugador)

La pantalla con la lista de participantes consta de lo siguiente:

Nuevo Participante (Registrar Participante)
New Member (Member Registration)

Cuando juegas por primera vez, debes escribir tu nombre, y registrarte en la pantalla de entrada de nombres. Pulsa ↑ o ↓ en el Panel de control y selecciona Nuevo Jugador (New Member), después pulsa el Botón A.



Botón A 

Escribiendo tu nombre



Pulsa el Botón A y mueve el lápiz usando el Panel de control para escribir tu nombre. Cuando lo hayas hecho, mueve el lápiz la icono **OK** y pulsa el Botón A para que tu nombre quede registrado.

Borrando tu nombre



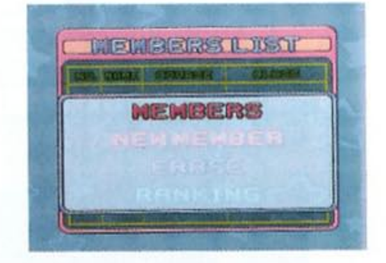
Pulsa el Botón B para convertir el lápiz en una goma de borrar y borra usando el Panel de control. Para borrar el nombre completo, mueve el Lápiz al icono **CLR** y pulsa el Botón A.

Selección de pantalla
Como usar los botones
Marca
Lápiz
NAME ENTRY
SELECT
CLR
OK
ERASE
WRITE
Borrar
Registrar nombre
Pantalla de escritura

- **También puedes registrar tu nombre usando una de las marcas preestablecidas. Para seleccionar una marca, pulsa el Botón L o el Botón R. Utiliza la marca pulsando el Botón A.**
- **En el Modo 2 Jugadores, los nombres no están registrados.**

Participantes (Seleccionar un Participante)
Members (Select a Member)

Ahora estás oficialmente registrado en la lista de participantes. La próxima vez que quieras jugar, selecciona la pantalla de participantes (Members Screen) y pulsa el Botón A.



Botón A ↓ El Botón B cancela tu selección.

Puedes registrar de uno a cinco participantes. El nombre de cada participante aparecerá en la lista. El número del circuito, así como el número de medallas que hayas conseguido aparecerá a la derecha del nombre.



Botón A ↓ El Botón B cancela tu selección.

Selecciona tu nombre de la lista pulsando ↑ o ↓ en el Panel de control. Pulsa el Botón A para activar tu nombre y pasar a la pantalla de Seleccionar Circuito (Course Selection Screen).



Borrar *(Erase)* (eliminar el nombre de un participante)

Si la Lista de Participantes (Members List) está llena, y quieres registrar un nuevo nombre, puedes borrar uno de los registrados anteriormente. Selecciona el nombre a borrar y elimínalo utilizando el comando **Erase** (borrar).



Botón A ↓ El Botón B cancela tu selección.

Selecciona el nombre que quieras eliminar y pulsa el Botón A. Aparecerá Yes (Sí) o NO. Selecciona **Yes** (Sí) con el Panel de control. Pulsa el Botón A para borrarlo de la lista.



Récords *(Rankings)*

Esta opción muestra la lista de los jugadores que han obtenido la mejor puntuación de cada circuito y las medallas que han conseguido. Si seleccionas **Ranking** (Récord) aparecerán los récords de un circuito.



Botón A ↓ El Botón B cancela tu selección.

Si quieres ver la puntuación de 6 jugadores, pulsa ↓ en el Panel de control. Para ver los mejores de otro circuito, pulsa ← o → en el Panel de control. Pulsa el Botón A para ver la puntuación de los jugadores en el circuito que hayas seleccionado.



Modo Demostración *(Demo Play)*

Te hace una demostración y te enseña las técnicas y trucos durante el juego. Selecciona esta pantalla usando el Panel de control y después pulsa el Botón START para activarlo.

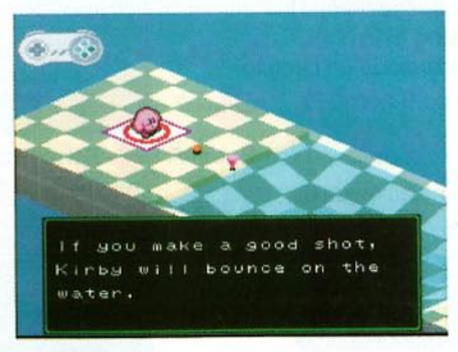


START o Botón A ⬇ El Botón B cancela tu selección.

Te muestra la Pantalla de selección de demostración (Demo Play Selection Screen). Elige un icono utilizando el Panel de control. Para obtener más información acerca del icono pulsa el Botón START. Para volver a la Pantalla del título, selecciona el comando **Exit** (salir) y pulsa el Botón START.



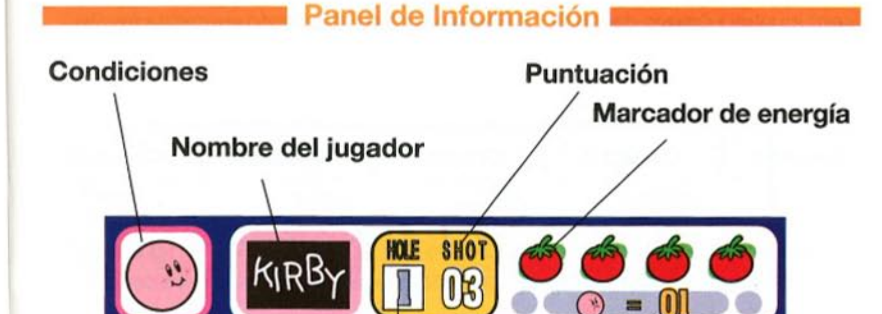
START o Botón A ⬇ El Botón B cancela tu selección.



✻ **Para moverte a través de las pantallas de texto, pulsa el Botón A o el Botón START. Para volver a la pantalla de demostración, pulsa el Botón B.**

Reglas para el Modo 1 Jugador

Panel de Información



• Nombre del jugador

Te muestra el nombre que has registrado, antes de empezar a jugar.

• Inventario (Nº de bolas que quedan)

Cada jugador empieza la partida con tres bolas. En el inventario, solo aparecen 2 (la otra es la que está en juego). El juego termina cuando ya no quedan bolas.

• Nº de hoyos

Te muestra el número de hoyos que has jugado.

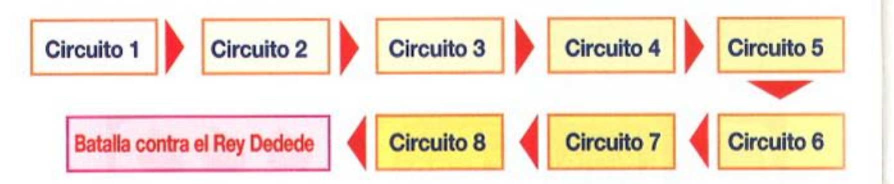
• Puntuación

Te muestra cuantos lanzamientos has hecho.

• Marcador de energía

Te muestra cuanta energía te queda. Pierdes energía por cada lanzamiento que hagas. Ganas energía por cada enemigo que destruyas.

Debes completar cada uno de los circuitos antes de enfrentarte al Rey Dedede. Cada circuito consta de ocho hoyos. La puntuación que obtengas será igual al número de lanzamientos que hayas efectuado en cada circuito.



Cuando completas un circuito, podrás ver tu puntuación junto a la mejor de ese circuito. Si puntúas alto, podrás conseguir una medalla de oro, plata o bronce. Si consigues medallas en los ocho circuitos, tendrás muchos premios.

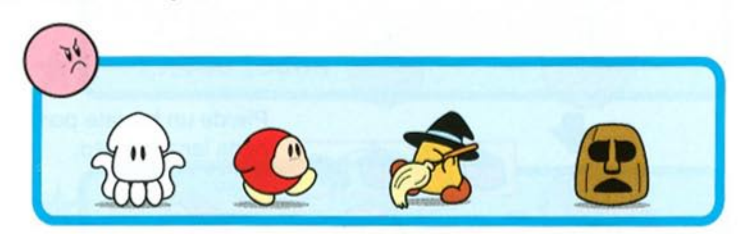




Si quieres repetir un circuito, para mejorar tu puntuación, selecciona el circuito que quieras volver a jugar utilizando el Panel de control. Intenta conseguir medallas de oro en todos los circuitos.



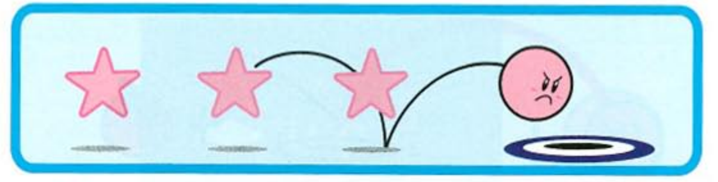
A diferencia del golf, los hoyos aquí no están a la vista. Cuando golpeas a un enemigo en el mapa, se convierte en estrella. Cuando todos los enemigos, excepto uno, han sido golpeados, el último enemigo se convierte en hoyo.



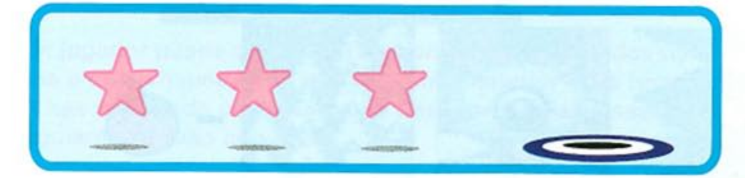
Golpea a tus enemigos y conviértelos en estrellas.



El último enemigo se convierte en hoyo.

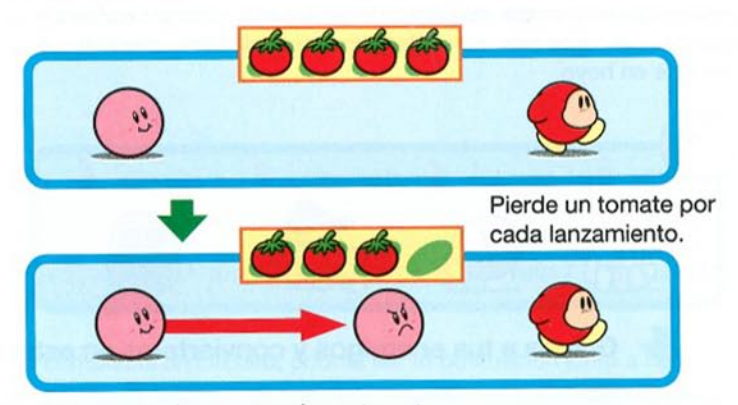


El número de golpes que utilices para convertirlo en hoyo, será tú puntuación.

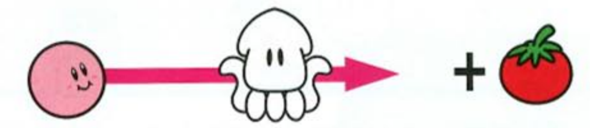


Marcador de energía

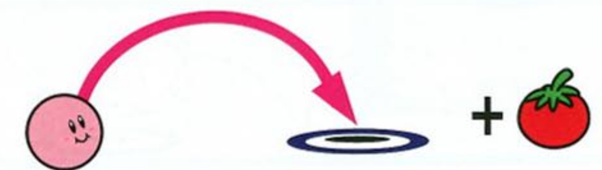
Un jugador pierde un tomate de energía por cada golpe que da.



Acaba con un enemigo y ganarás un tomate.



Mete la bola en el hoyo y ganarás un tomate.

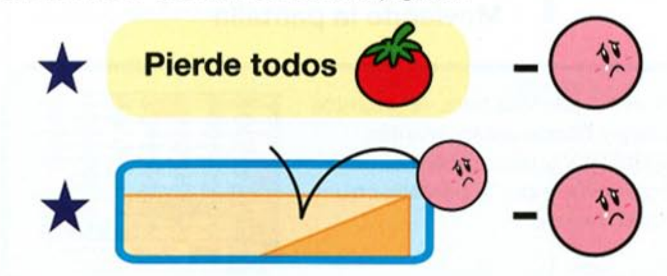


Cada vez que golpees a Gordo o a Kracko o entres en una zona peligrosa, perderás un tomate.

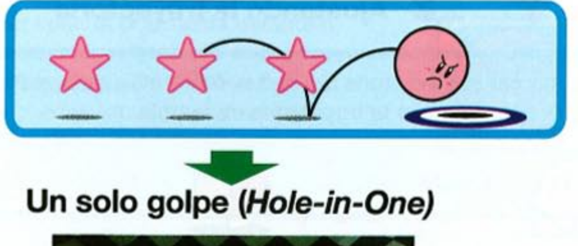


Inventario

Cada jugador tiene tres bolas para empezar el juego. Cuando un jugador pierde todos los tomates, pierde una bola. Cuando el jugador lanza la bola accidentalmente fuera del circuito, pierde otra bola. El juego termina cuando no le quedan más bolas al jugador.



Cuando un jugador mete la bola en el hoyo de un solo golpe, gana 1 tomate.





*** Un jugador puede cambiar al siguiente circuito con dos bolas, con una o con ninguna, si es que el circuito anterior lo ha terminado así. Si has terminado un circuito con tres o más bolas, pasaras al siguiente circuito con ellas.**

Lanzando la bola

Orden de lanzamiento



1 Moviendo la pantalla

Puedes mover la pantalla para ver cuantos enemigos hay y donde están. Mantén pulsado el Botón Y y utiliza el Panel de control para moverte por la pantalla en todas las direcciones.






2 Ajustando la trayectoria

Puedes marcar la trayectoria del lanzamiento utilizando el Panel de control para cambiar la trayectoria de la bola.





3 Panel de ajuste de efectos

Puedes utilizar la trayectoria para ver como se moverá la bola cuando hagas una tirada con efecto. Puedes saltarte este paso si no tu lanzamiento no va a ser con efecto.






4 Panel de ajuste de lanzamiento (El Botón B cancela tu selección)

Para abrir el panel de lanzamiento y lanzar tu bola, primero pulsa el Botón A, determina como quieres lanzar la bola. Hay dos formas distintas de lanzar.

◆ **Rodando**

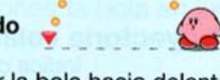


Para hacer que la bola ruede para ambos lados, mueve la barra pulsando ← o → en el Panel de control.

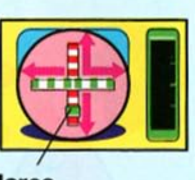




◆ **Volando**



Para hacer volar la bola hacia delante o hacia detrás, pulsa ↑ en el Panel de control, después pulsa el Botón A. También puedes mover la barra para hacer una combinación de golpes.






5 Activar potencia de lanzamiento (rodar y volar)

Una vez que has seleccionado el tipo de lanzamiento que quieres hacer, activa el medidor de potencia pulsando el Botón A.

✻ El medidor de potencia solo se podrá mover una vez.



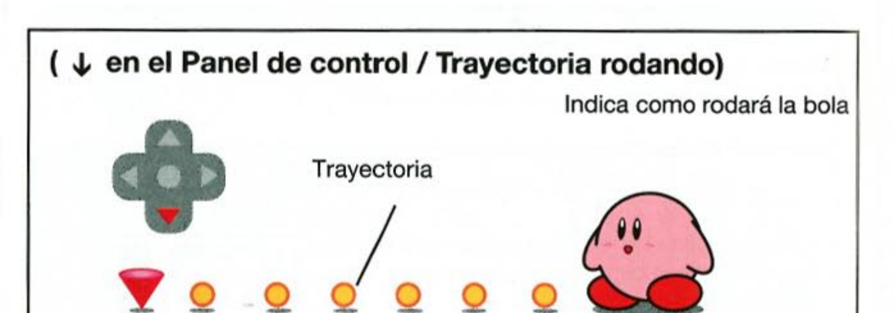


Acerca de la trayectoria

Mueve la trayectoria utilizando el Panel de control para marcar tu objetivo.

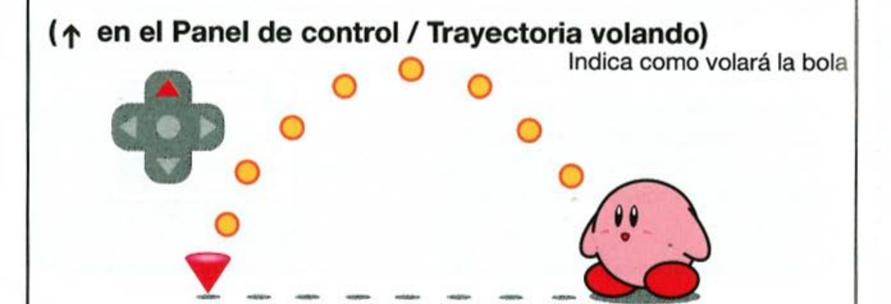
(↓ en el Panel de control / Trayectoria rodando)

Indica como rodará la bola



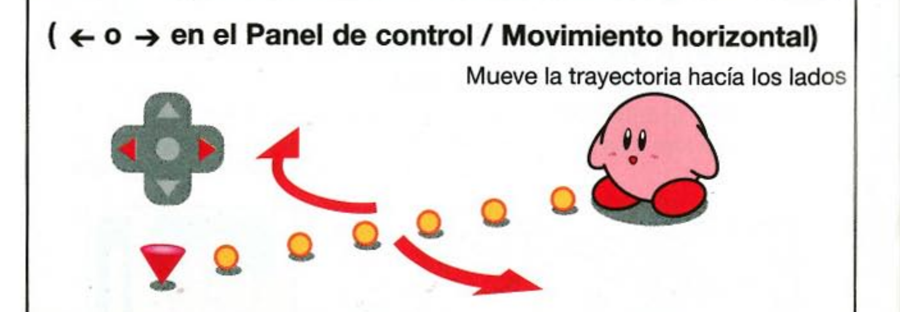
(↑ en el Panel de control / Trayectoria volando)

Indica como volará la bola



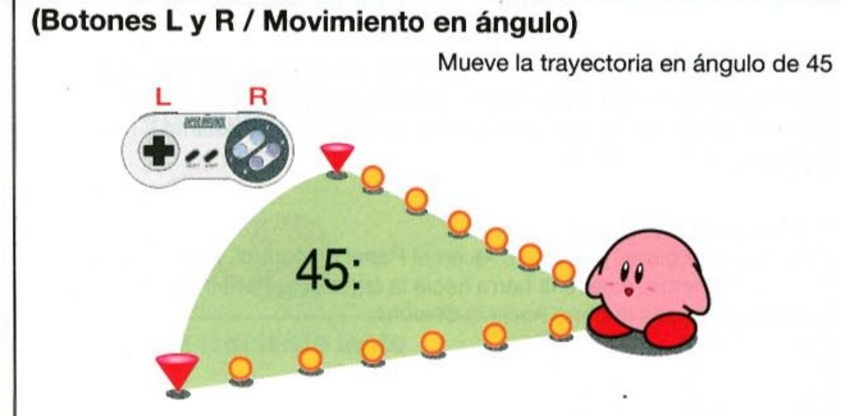
(← o → en el Panel de control / Movimiento horizontal)

Mueve la trayectoria hacía los lados

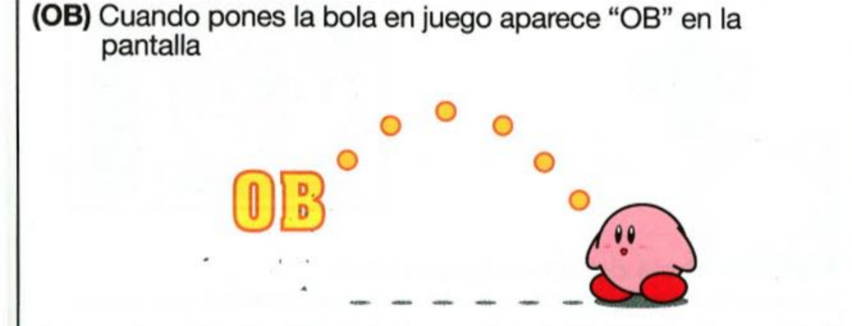


(Botones L y R / Movimiento en ángulo)

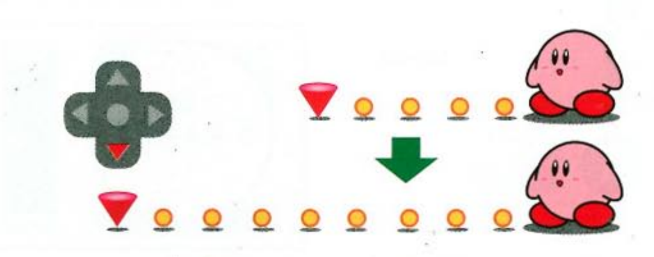
Mueve la trayectoria en ángulo de 45



(OB) Cuando pones la bola en juego aparece "OB" en la pantalla



Para hacer más larga la trayectoria, pulsa ↓ en el Panel de control. Hazlo cuando quieras hacer un lanzamiento largo.

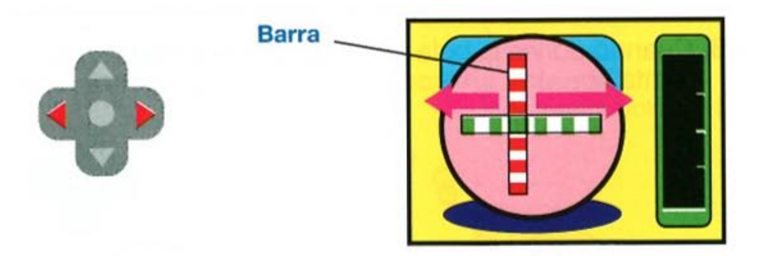


Bolas con efecto

Puedes hacer que la bola vaya en distintas direcciones utilizando los lanzamientos con efecto. Si lanzas rodando podrás ir hacia los lados, mientras que si haces que la bola vuele podrás ir hacia delante y hacia detrás.

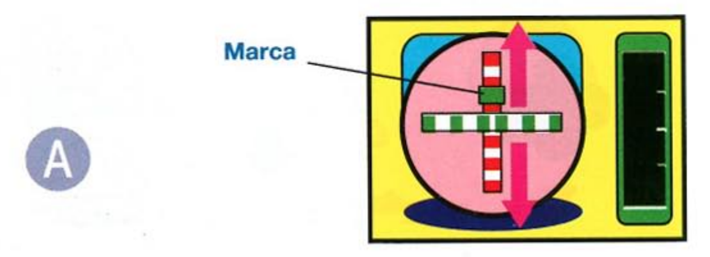
• Efecto horizontal

Para mover la barra, pulsa ← o → en el Panel de control. Para ir rápido hacía la izquierda, mueve la barra hacía la izquierda. Para ir rápido hacia la derecha, desplaza la barra hacia la derecha.



• Efecto hacia delante y hacia detrás

Solo podrás hacerlo si haces volar la bola. Pulsa el Botón A para ajustar donde han de pararse las marcas. Cuanto más separada esté la marca del centro, más fuerte será el efecto. Para la marca arriba para lanzar hacía delante, y abajo para lanzar hacia detrás. Sitúa en el centro la marca si no quieres efecto.



Efecto a la izquierda (rotación a la izquierda)

Efecto a la izquierda lento

Efecto a la derecha (rotación a la derecha)

Efecto a la derecha lento

Efecto hacia delante (rotación hacia delante)

Efecto lento hacia delante

Efecto hacia detrás (rotación hacia detrás)

Efecto lento hacia detrás

Efecto hacia delante y hacia la Izquierda

Efecto lento hacia delante y hacia la derecha

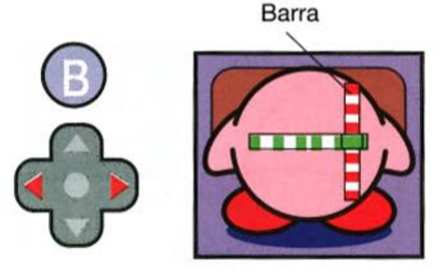
Efecto hacia detrás y hacia la Izquierda

Efecto lento hacia detrás y hacia la derecha

Abriendo el Panel de efectos

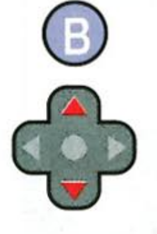
Para ver la trayectoria de los lanzamientos con efecto, pulsa el Botón B para abrir el Panel de efectos. Mantén pulsado el Botón B y mueve el Panel de control para ver la trayectoria.

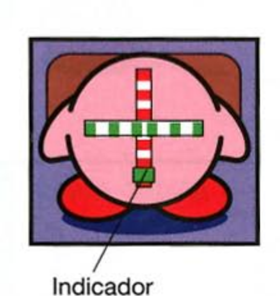
◆ **Para hacer que la bola vaya hacia los lados, mueve la barra utilizando ← y → en el Panel de control.**





◆ **Para lanzar la bola hacia delante o detrás, mueve el indicador pulsando ↑ y ↓ en el Panel de control.**



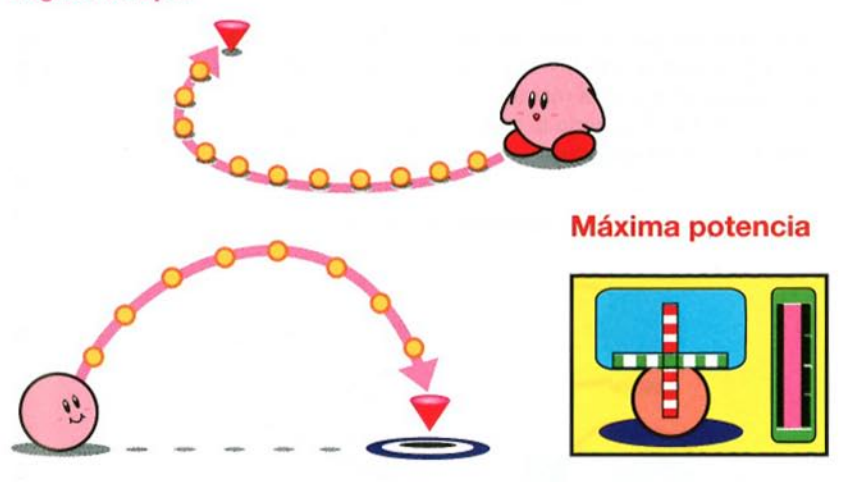




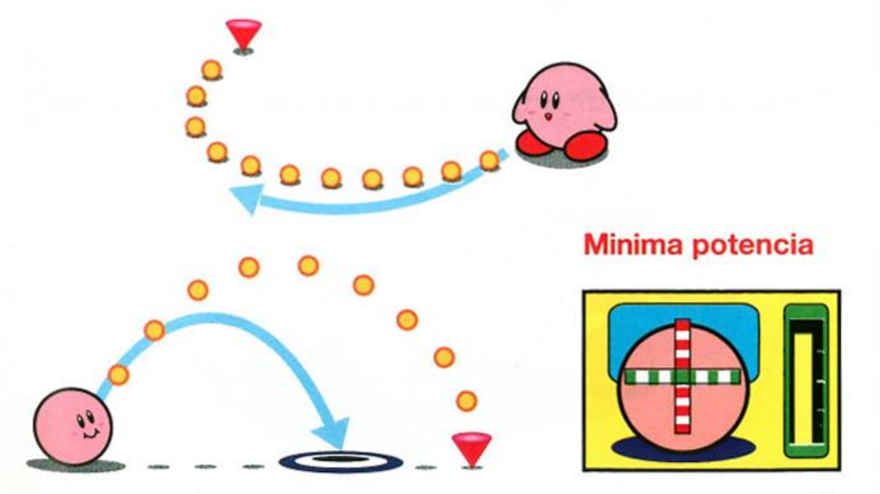
Para hacer que la bola vuele, sobrepón el marcador y el indicador en el Panel de efectos. Si lo haces de otra manera, la bola no volará según la trayectoria que ajustaste.

La trayectoria y el ajuste de potencia

Para lanzar la bola según la trayectoria que has ajustado, debes ajustar el medidor de potencia a tope. Baja el ajuste si quieres hacer un lanzamiento más suave. **⁜ El indicador de potencia se pone de color rosa cuando llegado al tope.**



A menor ajuste de potencia, más corto será el lanzamiento.
⁜ La trayectoria no cambia.

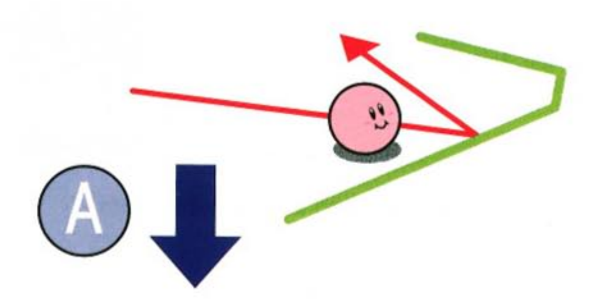


Después de lanzar la bola

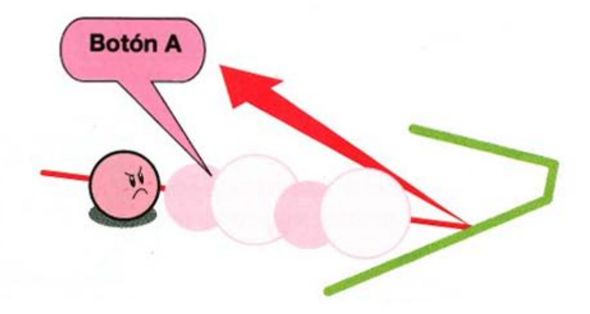
Botón de impulso

Puedes conseguir un impulso extra de la bola, después de haberla lanzado. Pulsa el Botón A mientras la bola está todavía en movimiento, y la bola se moverá mas rápido.
Pulsa el Botón A cuando la bola empieza a rebotar o cuando la bola rebota en un parachoques.

Solo recorrerá una distancia corta



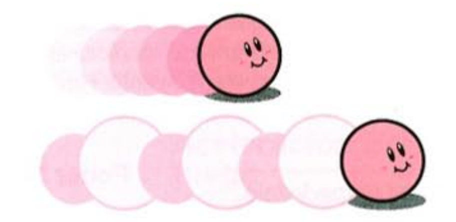
Pulsa el botón de impulso para moverte más rápido



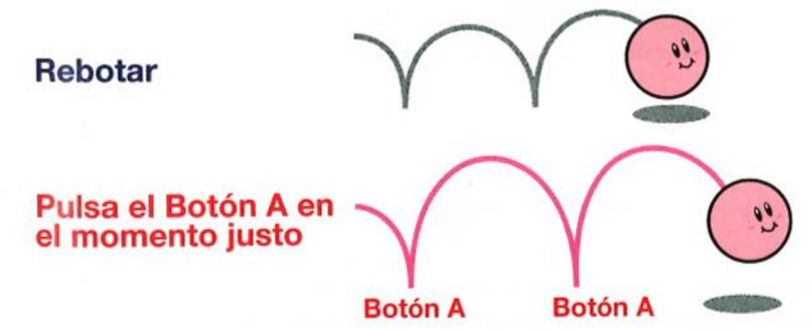
Para hacer que la bola ruede a más distancia mantén pulsado el Botón A.

Rodar

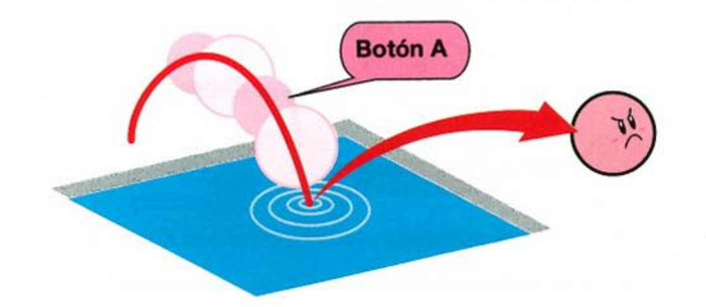
Mantén pulsado el Botón A



Puedes hacer que la bola rebote más en un lanzamiento con vuelo sobre una superficie plana. Pulsa el Botón A en el momento justo.



Puedes hacer que la bola rebote en el agua utilizando un lanzamiento rodado o un lanzamiento con vuelo y efecto hacia delante. Para hacer que la bola rebote, pulsa el Botón A justo antes de que caiga al agua.



Convierte a tus enemigos en estrellas. Si los enemigos tienen algún poder extra, pasará a ti. Cuando el Panel de condiciones parpadee, te estará mostrando que tipo de poder tienes en ese momento. Hay diez tipos distintos de enemigos, con algún poder extra, que parpadean continuamente en cada circuito.



* Kirby parpadea cuando tiene algún poder extra.

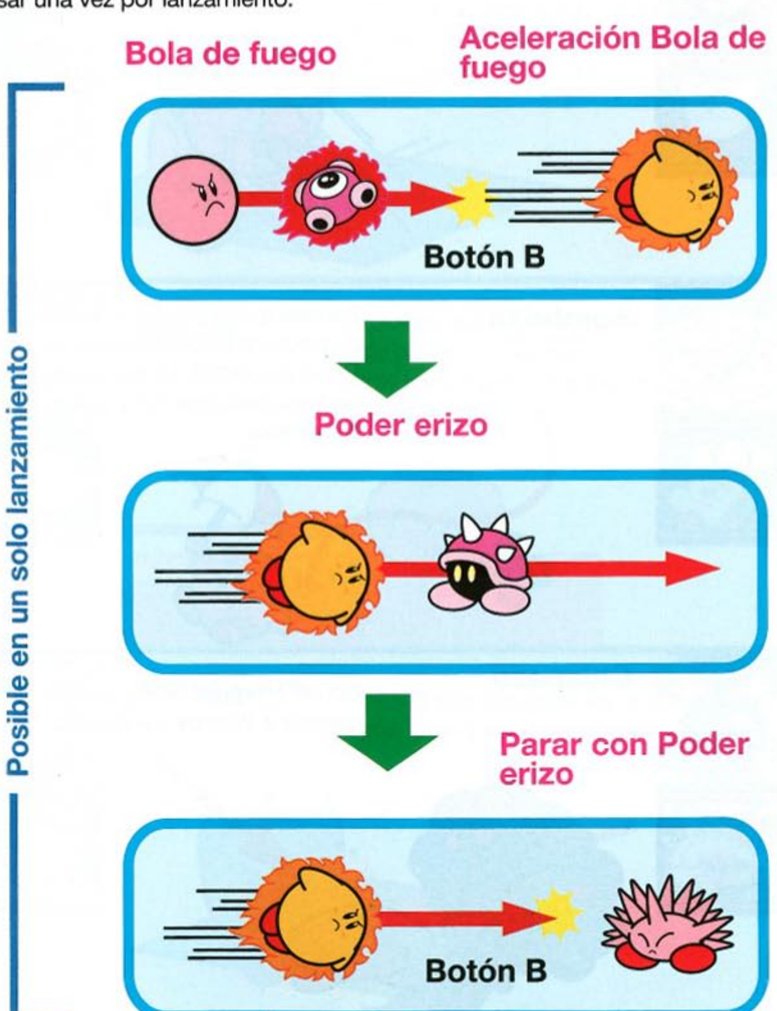


Puedes usar el **Botón B** inmediatamente después de conseguir poderes especiales. Pulsa el Botón B en el punto donde quieres usar los poderes mientras tu bola esté en movimeinto.



⁜ No puedes utilizar los poderes especiales mientras Kirby este en el agua.

Si tienes algún poder especial cuando estas golpeando a un enemigo que a su vez también tiene algún poder, puedes aprovecharte también de su poder durante el lanzamiento. Una sucesión de poderes especiales, solo se podrá usar una vez por lanzamiento.



Super

Permite a Kirby saltar muy alto.

Sombrilla

Permite que controles la velocidad de caída de Kirby utilizando el Panel de control. La sombrilla hace de freno para que Kirby caiga lentamente.

Chispazo

Con el chispazo, Kirby puede destruir a Whispy y a Kracko.

Rueda

Permite a Kirby convertirse en rueda y coger mucha velocidad para pasar sobre los bunkers y las zonas cubiertas de agua. Si Kirby se golpea contra un parachoques, rebota hacia arriba y después se para completamente.

Piedra

Convierte a Kirby en roca. Si utilizas este poder en una superficie inclinada, Kirby rodará por la pendiente.

Congelado

Permite que congeles las zonas con agua, y así poderte deslizar por ellas.

Tornado

Convierte a Kirby en un Tornado. Pulsa ← o → en el Panel de control para cambiar la dirección del movimiento de Kirby.

Erizo

Permitirá a Kirby pararse en una superficie inclinada. Acuérdate de hacer los ajustes necesarios cuando Kirby se esta moviendo muy rápido.

Bola de fuego

Convierte a Kirby en una bola de fuego y hace su aceleración muy rápida. Kirby puede avanzar una distancia grande durante el tiempo que este convertido en Boola de fuego. Si Kirby golpea a un parachoques, rebotará hacia detrás.



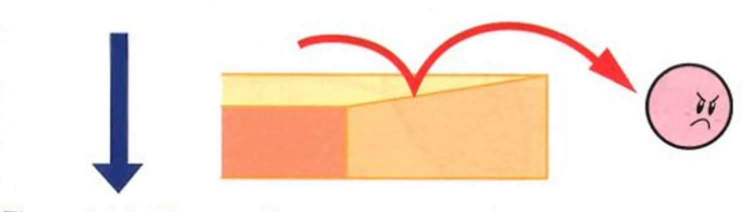
O.V.N.I. (Máximo: 10 segundos)

Convierte a Kirby en un platillo volante. Puede volar a velocidad constante. Puedes mover a Kirby en ángulo pulsando ← o → en el Panel de control. Si Kirby se choca contra un parachoques, perderá este poder.

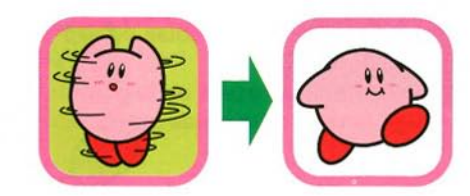
⁜ Para dejar de utilizar este poder, pulsa el Botón B.

Kirby perderá este poder si cae fuera del circuito o se le acaban los tomates. Puedes utilizar el poder hasta que se acabe la energía. De todos modos, los poderes especiales sólo son buenos en un circuito. Cuando Kirby acaba el circuito, pierde los poderes especiales.

Cuando Kirby cae fuera del circuito...



El panel deja de parpadear



Batalla contra el Rey Dedede

Ayuda a Kirby en la batalla contra el Rey Dedede después de que hayas completado los ocho circuitos. El Rey ha ordenado a sus mejores guardianes que estén preparados para la llegada de Kirby. Ve a por el Rey Dedede y devuelve las estrellas a Dream Land.



* Asegúrate de que tienes suficientes bolas en el inventario para enfrentarte al Rey Dedede.
* El medidor de potencia no aparecerá en la pantalla mientras estas peleando con el Rey, lanzarás las bolas con la máxima potencia todo el tiempo.

Continuando el juego

Continuando el juego (Modo 1 Jugador)

El juego termina cuando se acaban todas las bolas. En la pantalla aparecerá un cuadro que te permitirá elegir si quieres continuar (Continue) o terminar el juego (Game End).



Continuar	Volverás a empezar desde el circuito en el que estabas antes de acabar.
Terminar	Volverás a la pantalla del título y volverás a jugarte el juego entero.

Volver atrás

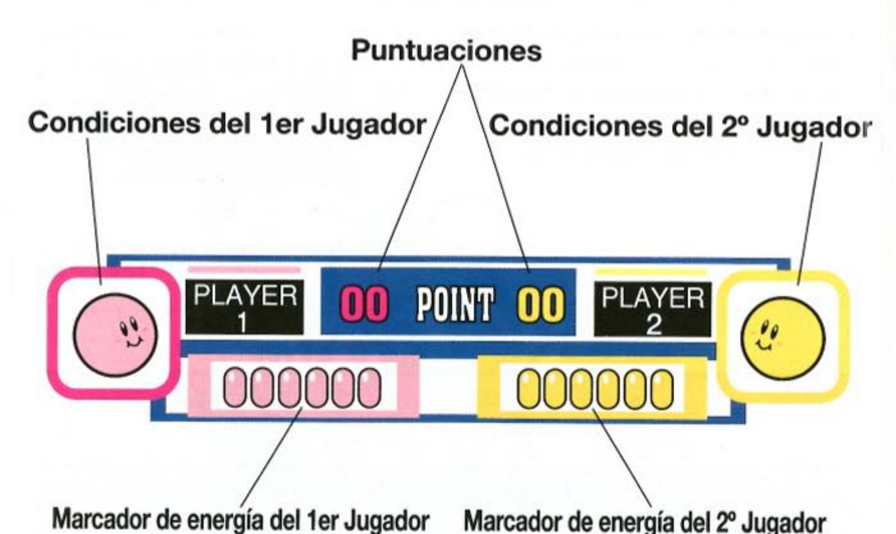
Para volver a la Selección de circuito o a la Pantalla del título durante el juego, abre el panel en la pantalla utilizando el Botón START.





Reglas para el Modo 2 Jugadores

Panel de Información



✻ Las reglas del juego son las mismas que en el Modo 1 Jugador, excepto las siguientes variaciones:

- **Marcador de energía**
  Cada jugador tiene seis tomates. Cuando un jugador pierde todos los tomates, se queda un turno sin jugar.

- **Puntuación**
  Los jugadores compiten por puntos en el Modo 2 Jugadores. Muestra los puntos de los 2 jugadores en el circuito que están jugando.



- **Condiciones del 1er y del 2º Jugador**
  Muestra que poder especial tiene cada jugador. Para el jugador número dos Kirby es de color amarillo.

Selección de circuito

Puedes elegir cualquiera de los cuatro circuitos que hay en la Pantalla de Selección de circuito. Pulsa ← o → en el Panel de control para hacer tu elección. Pulsa el Botón START para activar tu selección.

✻ Serás elegido para recibir los premios del Modo 2 Jugadores si has conseguido medallas en los ocho circuitos del Modo 1 Jugador.



Circuito Whispy Woods
Circuito Mr. Shine & Mr. Bright
Circuito Kracko
Circuito Gordo

La puntuación en el Modo 2 Jugadores, está basada en un sistema de puntos. El jugador que obtenga mayor cantidad de puntos en los ochos hoyos de un circuito, será el ganador de ese circuito. Cada vez que se acaba un circuito, se muestra la puntuación de los dos jugadores.

Salir

Cuando quieras salir del juego o volver a la pantalla del título, abre el panel de la pantalla pulsando el Botón START. Pulsa el Botón A para activar tu selección.



Ajustando el nivel de nificultad

En esta pantalla se decidirá que jugador comienza el juego y las dificultades que se encontrará.

Cada jugador lanza el dado. Pulsa el Botón A para parar el dado y ver el número. El jugador que obtenga la mayor puntuación en la tirada, será el que comience a jugar primero. Si hay empate se tiraran los dados de nuevo.



Para hacer las distintas selecciones mueve ↑ o ↓ en el Panel de control. Ajusta las selecciones pulsando ← o → en el Panel de control.

SHOT POWER (POTENCIA DE LANZAMIENTO)	Variará la potencia del lanzamiento, para alcanzar mayor o menor distancia.	
100% Potencia	90% Potencia	80% Potencia

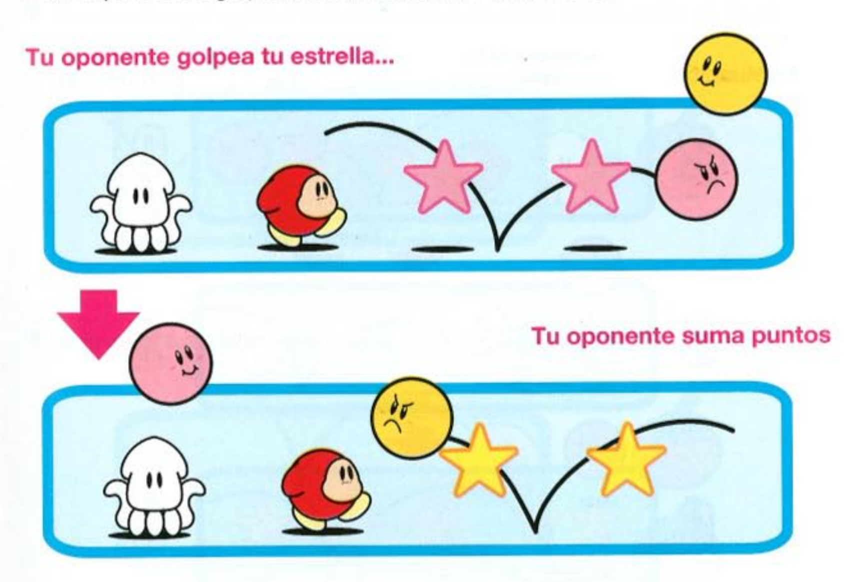
GUIDE LENGTH (ORIENTAR LONGITUD)	Ajusta cuantos botes debe dar Kirby antes de que aparezca la trayectoria.	
3 Botes	2 Botes	1 Bote

MARKER SPEED (MARCADOR DE VELOCIDAD)	Ajusta la velocidad del marcador para hacer los ajustes en los lanzamientos con efecto hacia delante y hacia detrás.	
Normal	Medio	Rápido

Mueve el cursor a la palabra **Exit** (salida) utilizando el Panel de control. Pulsa el Botón START o el Botón A para confirmar.

Reglas

El primer jugador comienza el juego. Los jugadores se van turnando para hacer sus lanzamientos. Las estrellas del primer jugador son de color rosa, y las estrellas del segundo serán de color amarillo. Si tu oponente golpea tu estrella, la estrella cambia de color y tu oponente suma puntos. Lo mismo pasa si tu golpeas a una estrella de tu oponente.



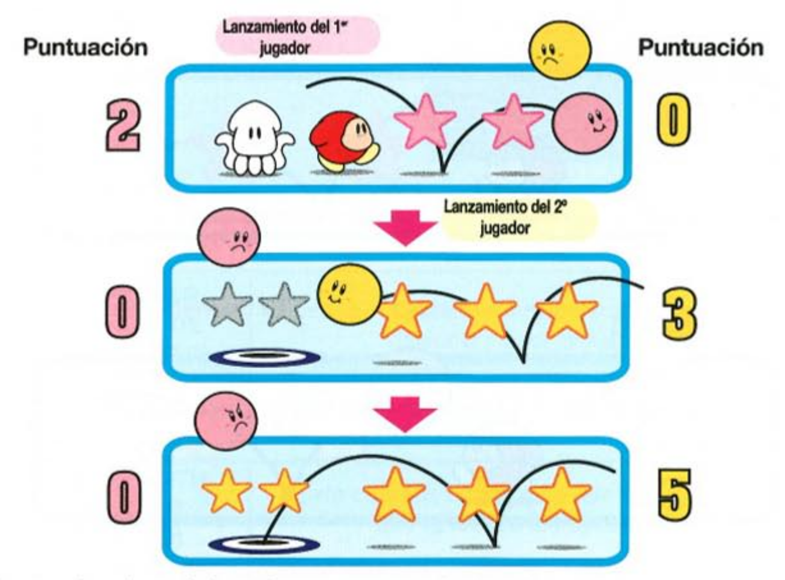
Las estrellas seguirán cambiando de color hasta que uno de los dos meta a Kirby en el hoyo. El jugador que lo haga jugará primero en el siguiente hoyo.



Puntuando

Cuando todos los enemigos, excepto uno, han sido destruidos, el último enemigo se convierte en hoyo con dos estrellas sobre él. Debes golpear las estrellas antes de meter la bola en el hoyo si quieres sumar puntos.

✻ **Sumas dos puntos cuando golpeas a las estrellas que están sobre el hoyo.**



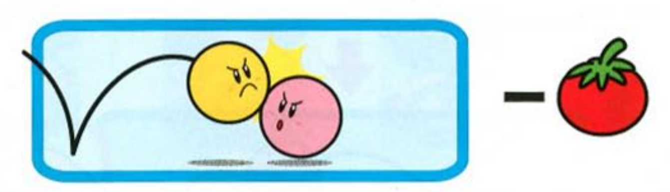
Los puntos de cada jugador aparecen en las esquinas superiores derecha e izquierda de la pantalla.



Tomates de energía

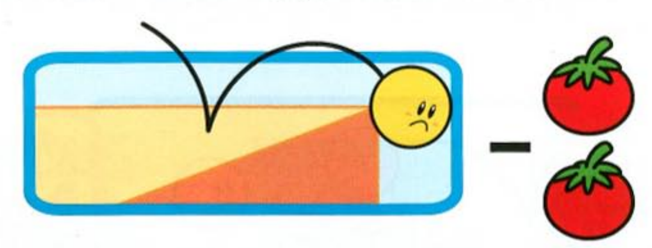
Cada jugador empieza con seis tomates de energía. Un jugador pierde un tomate por cada lanzamiento que haga. Cuando un jugador pierde todos los tomates, se quedará un turno sin jugar. El jugador vuelve a la partida con cuatro tomates.

- **Puedes hacer perder tomates a tu oponente golpeando su bola.**



✻ **Si tienes poderes especiales causaras más daño a tu oponente.**

- **Si tiras la bola fuera del mapa, pierdes dos tomates.**



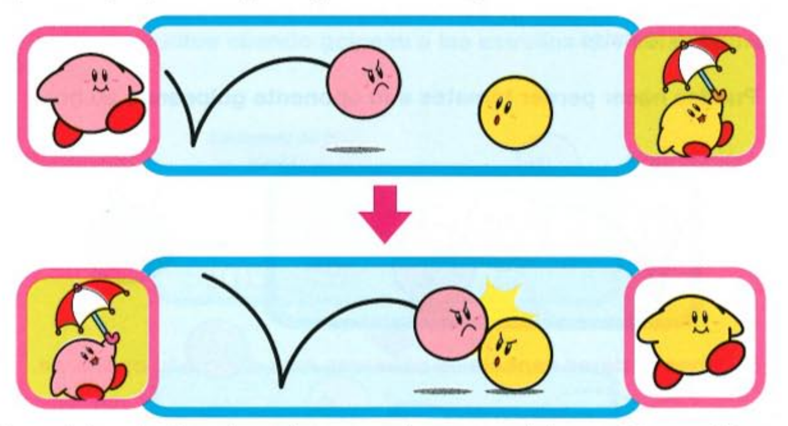
- **El jugador que meta la bola en el hoyo gana dos tomates independientemente de los puntos que tenga.**



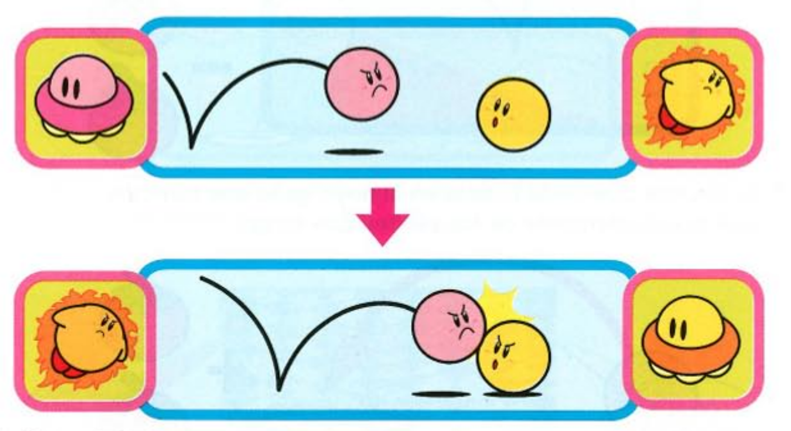
✻ **En el Modo 2 jugadores, no hay limite de bolas que te puedes llevar al siguiente juego.**

Cambiando los poderes especiales

Si tu oponente tiene algún poder especial, puedes quitárselo. Golpea a tu oponente y el poder especial pasará a ser tuyo.



Cuando los dos jugadores tengan poderes especiales, se intercambiaran si se golpean.



*** No podrás intercambiar los poderes si tu oponente tiene los poderes Erizo o Piedra, ni cuando tu bola esté utilizando algún poder.**

Enemigos, cambios, trampas y trucos

Personajes dañinos

Estos personajes no tienen poderes especiales. Se convierten en estrellas cuando Kirby los golpea.

Waddle Dee



Squishy



Broomhatter



Kabu



Personajes que flotan

Estos personajes flotan en el aire, por lo que son muy difíciles de golpear. Golpéalos cuando aparezca su sombra sobre la línea de trayectoria. Asegúrate de ajustar la potencia de Kirby cuando tengas que golpearlos.



Personajes muy dañinos

Si Kirby golpea a Gordo, pierdes un tomate. No puedes convertir a Gordo en estrella.



Si algo de lo que lanza Kracko golpea a Kirby, perderás un tomate.
Ayuda a Kirby a acabar con Kracko utilizando el poder Chispazo.



Transformador (Modo 2 Jugadores)

Cuando Kirby acaba con este enemigo, el indicador de potencia se convierte en una maquina tragaperras. Pulsa el Botón A y la potencia pasara a ti. La maquina tragaperras no aparecerá si pulsas el Botón A mientras le estas golpeando.



Interruptores día y noche (Modo 2 Jugadores)

Si pulsas uno de los interruptores como los de las fotos de la derecha, puedes intercambiar puntos con tu oponente en ese hoyo. Los interruptores solo se podrán usar tres veces por hoyo.





Trampas y trucos



Panel de patada

Si Kirby golpea este panel desde cualquier dirección, girará en la dirección que indica la flecha del panel.



Zona peligrosa

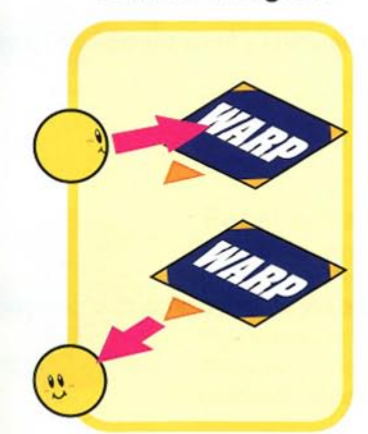
Si Kirby cae en ese panel, perderás un tomate.



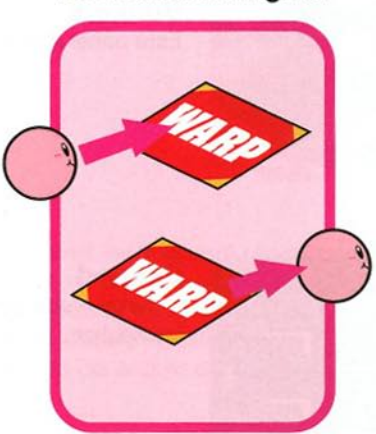
Panel Warp

Moverá a Kirby instantáneamente de un panel a otro. Si el Panel Warp tiene una marca triangular, Kirby se moverá en dirección a la marca. Si el panel es de color rojo, y no tiene marca triangular, moverá a kirby en la misma dirección en la que entro en el panel.

Marca triangular



Sin marca triangular





Las charcas

Si las charcas están llenas cuando Kirby cae en ellas, será un trabajo muy duro sacarle de allí.
Si tienes un interruptor disponible, púlsalo para hacer que el agua desaparezca.



Pulsa para dejarlo en el agua



Pulsa para hacer desaparecer el agua



Giradores

Si pulsas este interruptor, el panel girará y hará a Kirby rodar.



Pulsa para hacer girar el panel



Pulsa para hacer parar el panel.



Bunkers

Este panel esta lleno de arena y frena el golpe de Kirby.



Césped

Si Kirby rueda por este panel, girará en la dirección de las flechas.



Trampolines

Si Kirby se pone en este panel, podrá volar mas alto.



Cintas transportadoras

Transporta a Kirby al final de la cinta.



Cortinas de aire

Si Kirby pasa por este panel, puede subirse en el viento y flotar hacia arriba.



Panel lanzador

Si Kirby entra en este panel, se acelerará rápidamente en la dirección de la flecha. La aceleración dependerá de cuanto tiempo haya estado Kirby sobre el panel. Puedes hacer que Kirby acelere en diferentes direcciones dependiendo del ángulo del que haya golpeado el panel.

PRECAUCION

Este cartucho Nintendo no ha sido diseñado para utilizar con ningún accesorio que altere el juego. El uso de este tipo de accesorios anulará cualquier garantía de Nintendo. Nintendo (y/o cualquier licenciatario o distribuidor) no se responsabilizará de ninguna avería producida por la utilización de este tipo de artículos. Si el uso de estos accesorios produjera la interrupción del juego, desconéctalo cuidadosamente para evitar doblar, romper o dañar los contactos.

AVISO

La copia o duplicación de cualquier cartucho de Nintendo es ilegal y está prohibida por leyes locales, nacionales e internacionales sobre los Derechos de la Propiedad Intelectual (Incluyendo la Ley de 1988 sobre Derechos de Autor, Diseños y Patentes, y la Orden de la Comunidàd Europea de 1991 sobre la Protección Legal de programas informáticos). Las copias de seguridad no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu software. La infracción de estas normas está perseguida por la Ley.

CLUB NINTENDO

¿ Estás desesperado ?

¿ Te hás quedado atascado ?

¿ Los enemigos te hacen la vida imposible ?

¿ Necesitas algún truco infalible ?...

Cuando la duda te ronde... ya sabes,

el CLUB NINTENDO responde.

Horario de atención al público de **Lunes a Viernes de 11 de la mañana a 7 de la tarde** ininterrumpidamente.

¿ Por qué no telefoneas ahora? Uno de nuestros expertos estará encantado de responder a tu llamada.

NUESTRO NÚMERO DE TELÉFONO ES

(91) 319 22 44